

Ars Electronica 2018

OK | CYBERARTS

Prix Ars Electronica Exhibition

6. – 16. September 2018

Presseinformation, 6.9.2018

Der Prix Ars Electronica ist der traditionsreichste Medienkunstwettbewerb der Welt. aus 3.046 Einreichungen aus 85 Ländern hat eine Expertinnen Jury die begehrten Goldenen Nicas, Auszeichnungen und Anerkennungen vergeben.

Seit 1998 präsentiert das OK im OÖ Kulturquartier die *CYBERARTS Prix Ars Electronica Exhibition*. Die Ausstellung gilt als internationale Leistungsschau für digitale Medienkunst. Vom gemeinsamen Drang nach Neuem geleitet, und oft in interdisziplinären Kooperationen tätig, bieten die Preisträgerinnen und Preisträger mit ihren Arbeiten eine Übersicht der Entwicklungen und verdeutlichen, welche gesellschaftlichen Dynamiken und Themen aktuell bestimmend sind.

Mehr als **30** Projekte werden als Installationen oder Dokumentationen im Ursulinenhof - vom ehemaligen Theaterkeller bis zum Dachboden – präsentiert und sie zeigen eines speziell: Soziale und politische Themen sind in der aktuellen Medienkunst allgegenwärtig. Interaktion wird zur Beteiligung in digitalen Communities und gesellschaftlich motiviertem Aktivismus. Wie die mit der Goldenen Nica in der Kategorie **Digital Communities** ausgezeichnete Online-Plattform *Bellingcat*. Durch die Berichte zum Abschuss des Flugs MH17 in der Ost-Ukraine und zum Syrienkrieg wurde das auf Bürgerbeteiligung und Social-Media-Recherche setzende digitale Kollektiv zum aufklärerischen Akteur des Weltgeschehens.

Im 1. Obergeschoß des Ursulinenhofs sind Werke der **Interactive Art+** ausgestellt. Die Goldene Nice dieser Kategorie ging heuer an die belgischen LarbitsSisters für ihre *BitSoil Popup Tax & Hack Campaign*. Deren Position: Daten bzw. Bitsoil sind das neue Öl; ein

Rohstoff, der Konzerne wie Google, Facebook, Amazon oder Apple reich macht. Mittels Bots und über Twitter gingen die LarbitsSisters daran, ein gerechteres Umverteilungsmodell einzufordern. Digitale Postkarten, die an Konzernchefs der größten Techunternehmen und Politiker versandt werden, zielen auf eine Art Mikro-Steuer auf Daten ab. Auf derselben Ebene ist außerdem eine Roboterzone eingerichtet, gleich mehrere ausgestellte Projekte widmen sich zeitgemäßen Varianten von Maschinenmenschen und dem aktuellen Forschung in der AI (Künstliche Intelligenz) an selbstlernenden Systemen.

Herausragende Werke der zeitgemäßen **Computer Animation** finden sich im Untergeschoß des Ursulinenhofs. Darunter die prämierte Videoinstallation *Tropics* der Französin Mathilde Lavenne. Für ihre Bilder eines historischen Ortes in Mexiko bediente sie sich eines FARO-Scanners, einer Technik, die in der Architektur für die 3D-Darstellung von Gebäuden benutzt wird.

Als **Visionary Pioneer of Media Art** wurde das transdisziplinäre Magazin Leonardo ausgezeichnet. Ein Archiv gibt Einblick in seine mehr als 50 Jahre umspannende außergewöhnliche kuratorische Praxis, Kunstkritik und Theorie. gegründet

Neben den inspirierenden Ausstellungsbeiträgen wird auch eine abwechslungsreiche Auslese von aktuellen Computeranimationen, Filmproduktionen und visuellen Effekten während des fünftägigen Ars Electronica **Animation Festivals im MOVIMENTO** gezeigt.

Die bereits legendäre **OK | Night** am Samstag, in Kooperation mit Kino und SOLARIS, erstreckt sich vom OK Platz über das Solaris bis in das OK Deck.

Talk Formate wie das das PRIX FORUM und die DIGITAL COMMUNITIES LOUNG mit Workshops und Diskussionen runden das Programm ab.

Die CYBERARTS ist bis 16. September täglich von 10.00 – 19.30 Uhr geöffnet (Sa. 11.9. bis 22.00).

OK | NIGHT

Samstag, 8.9.2018, ab 20.00 Uhr

Musik, Performances und eine ordentliche Party – Samstagabend trifft man sich im OÖ Kulturquartier zur legendären OK Night.

Um 20.00 Uhr zeigt das Electronic Theater die besten Animationsfilme im Sommerkino am Dach, danach laden Ei Wada und Nicos Orchest-Lab zum Konzert der etwas anderen Art.

Ab 22:00 Uhr steigt die Club Night im OK Deck. Gestaltung und Programm orientieren sich in diesem Jahr zum Teil am Kulturquartier Projekt UNTEN, der als temporärer interdisziplinärer Club zur Ausstellung "Sinnesrausch" im Haus installiert war. Mit internationalen Gästen wird das OK Deck zum Club für eine Nacht. Zusammengestellt wurde das Programm der Nacht bereits zum achten Mal von Markus Reindl, die Gestaltung und Szenografie übernimmt zum ersten Mal der Linzer Künstler und Architekt Clemens Bauder.

DJ Haram aus Philadelphia ist Teil des Discwoman Netzwerks und eine Hälfte des Noise/Rap Duos 700 Bliss. Ihre vielfältigen Sets bringen moderne Clubsounds ebenso ins Spiel wie Aspekte von DJ Harams nah-östlicher Wurzeln und DIY Noise und Experimental Sounds.

Der Leipziger **Vincent Neumann** macht einen interessanten Spagat zwischen einer Tätigkeit als Psychotherapeut und Resident DJ des Clubs Distillery. Mit seinen oft abendfüllenden DJ-Sets hat er sich in wenigen Jahren eine treue Fangemeinde erspielt.

Susiestarmodular ist das Live-Alter-Ego der gebürtigen Linzerin Lena Leblhuber, die mittlerweile in ihrer Wahlheimat Zürich mit modularen Synthesizern experimentiert.

Die Wienerin **Antonia XM** ist Mitbetreiberin des Labels Ashida Park, das hybride und progressive Formen von Clubmusik mit digitaler Kunst verbindet. Ihre innovative und unkonventionelle Art des Auflegens ist geprägt von verschiedenen Formen basslastiger & futuristisch-dystoptopischer Abwandlungen von Genres wie Trance, Reggaeton, Noise sowie Hard-Drum.

Ars Electronica ANIMATION FESTIVAL

6. – 10. September 2018, Movimiento 1

Insgesamt 220 Arbeiten und Projekte bilden das Lineup des diesjährigen Animation Festival. Ausgewählt wurden sie aus insgesamt 1.007 Computeranimationen, die in der gleichnamigen Kategorie zum Prix Ars Electronica 2018 eingereicht wurden. Das Programm des Animation Festival gliedert sich in zehn Programme, die jeweils spezifische Strategien und Sichtweisen und in ihrer Gesamtheit einen repräsentativen Überblick über aktuelle Trends im Bereich des digitalen Films vermitteln. Viele der gezeigten Arbeiten sprengen dabei die Begrenzungen herkömmlicher Screens und bringen VR-Technologie zum Einsatz. Viele KünstlerInnen legen ihren Fokus zunehmend darauf, dem Publikum neue audiovisuelle Erfahrungen zu eröffnen.

Ergänzt wird dieses Programm durch die „Young Animations“ aus der Prix-Kategorie u19 – CREATE YOUR WORLD.

Animation Revisited

Das Department Digitale Medien der FH ÖO, Campus Hagenberg veranstaltet im Rahmen des Ars Electronica Animation Festivals ein Screening der „besonderen Art“. Unter dem Titel „Animation Revisited“ werden die besten Animationsfilme aus den Studiengängen Medientechnik und -design, Digitale Medien und Digital Arts der letzten 15 Jahre gezeigt.

<https://www.facebook.com/events/112420782799714/>

Eintritt frei!

PRIXFORUM & ART TALKS

Samstag 8. September 2018, 11:30 – 19:30 / Ursulinensaal

Die KünstlerInnengespräche des Prix Ars Electronica eröffnen die einmalige Chance, die aktuellen GewinnerInnen der Goldenen Nicas persönlich kennenzulernen.

Das Prix Forum I widmet sich der Computer Animation und findet bereits am Freitag 7. September 2018 im Central statt.

Prix Forum II präsentiert die diesjährigen PreisträgerInnen der Kategorie „Interactive Art +“. Mit dabei sind die LarbitsSisters (BE), die aktuellen Gewinnerinnen der Golden Nica, sowie Mary Flanagan (US) und Kohei Ogawa (JP), beide erhielten Awards of Distinction. Es moderieren Gerfried Stocker (AT), Emiko Ogawa (JP) und Lubi Thomas (AU).

Prix Forum III steht ganz im Zeichen der Digital Communities – es sprechen Eliot Higgins (UK), Gewinner der Goldenen Nica sowie Farah Salka (LB) und Bess Lee (TW) & Chihhao Yu (TW) (beide Award of Distinction). Sarah Kriesche (AT) moderiert.

Prix Forum IV widmet sich den Visionary Pioneers of Media Art und rückt diesmal die „Leonardo/The International Society for the Arts, Sciences and Technology“ ins Rampenlicht. Die weltweite Community feiert heuer 50-Jahre-Jubiläum und Ars Electronica gratuliert! Es sprechen Derrick de Kerckhove (CA) und Roger Malina (US), Gerfried Stocker (AT) moderiert.

AUSSTELLUNG

Interactive Art +

Die Kategorie *Interactive Art + im Prix Ars Electronica* befasst sich seit 1990 mit interaktiven Arbeiten unterschiedlichen Formats – von Installationen bis hin zu Netzprojekten. Im Vordergrund stehen dabei die künstlerische Qualität in der Entwicklung und Gestaltung der Interaktion sowie ein stimmiger Dialog zwischen der inhaltlichen Ebene und den zum Einsatz kommenden Interaktionsprinzipien und Interfaces. Die gesellschaftspolitische Relevanz von Interaktion ist angesichts der ihr innewohnenden Möglichkeiten zur Erweiterung des menschlichen Handlungsspielraums von besonderem Interesse.

Digital Communities

Mit dem Aufkommen des World Wide Web startete der *Prix Ars Electronica* 1995 die Internet-Kategorie, die sich mit der rasanten Entwicklung der Netzaktivitäten kontinuierlich neu definiert. 2004 wurde erstmals die Kategorie *Digital Communities* ausgelobt. Im Fokus stehen mittlerweile Projekte mit signifikanter gesellschaftlicher Relevanz. BürgerInnenbeteiligung, Transparenz finanzieller wie politischer Strategien, Enabling-Projekte in den Entwicklungs- und Schwellenländern, Optimierung individueller Potenziale und Crowdfunding spiegeln den massiven Paradigmenwechsel wider, der sich gegenwärtig vollzieht.

Computer Animation

Mappings auf Architektur und Landschaften, zeitbasierte skulpturale Arbeiten, experimentell-abstrakte visuelle Gestaltung und interaktive Features charakterisieren den aktuellen digitalen Film ebenso wie Storytelling und Special Effects für Werbung und Spielfilme. Zwischen diesen Eckpunkten bewegt sich die aktuelle Computeranimation, wobei die Grenzen zwischen verschiedenen Formen visueller Gestaltung zunehmend verschmelzen. Ein Best-of der diesjährigen Einreichungen ist das *Prix Ars Electronica Animation Festival*. Zu sehen ist diese von Jürgen Hagler und Christine Schöpf kuratierte Kompilation aus 1.007 Einreichungen täglich im *Movie 1*.

Visionary Pioneers of Media Art

Was als technologische Revolution begonnen hat, ist längst Teil unserer Kultur und gesellschaftlichen Realität geworden. Visionäre PionierInnen haben mit ihrem künstlerischen Schaffen diese Veränderungen nicht nur vorausgedacht, sondern auch entscheidend mitgeprägt und die Grundsteine für die Medienkunst unserer Zeit gelegt. Dem will die 2014 neu geschaffene Goldene Nica des Prix Ars Electronica für *visionäre PionierInnen der Medienkunst* Respekt und Anerkennung zollen. Die vierte Goldenen Nica in dieser Kategorie geht heuer erstmals an eine Community und würdigt die visionäre Arbeit dieser weltweit aktiven Gemeinschaft: *Leonardo/ISAST*. Die — von der kanadischen Künstlerin, Kuratorin und Leonardo/ISAST Vorstandsmitglied Nina Czegledy zusammengestellte - Präsentation des Magazins und internationalen Netzwerks bei der CyberArts

2018 gibt Einblick in diese 50 Jahre umspannende transdisziplinäre Arbeit zwischen Kunst, Musik, Wissenschaft und Technologie.

Digital Community

Goldene Nica

Bellingcat

Documentation

bellingcat.com

Seien es die Machenschaften mexikanischer Drogenbarone, der Abschuss von Flug MH17 über der Ostukraine 2014 oder Kriegsverbrechen wie jene in Syrien: Bellingcat bündelt die Open-Source- und Social-Media-Recherchen sogenannter citizen journalists (BürgerInnen, die selbst journalistisch aktiv werden und ihre Berichte und Informationen über das Internet verbreiten) und vernetzt diese untereinander.

Neben der Veröffentlichung und Verbreitung von Artikeln und Reportagen stellt Bellingcat auch Anleitungen und Tipps für angehende BürgerjournalistInnen bereit.

Der für seine Enthüllungen rund um den Syrienkonflikt bekannt gewordene Autor des „Brown Moses Blog“, Eliot Higgins, hat Bellingcat 2014 ins Leben gerufen, um Open-Source-Ermittlungen zu bündeln und „EinzelkämpferInnen“ zu vernetzen. Mittlerweile ist die Plattform zu einer weltweit aktiven Community von Graswurzel-JournalistInnen angewachsen, die an den Brennpunkten unserer Zeit aktiv ist und die Weltöffentlichkeit auf aktuelle (Kriegs-)Verbrechen aufmerksam macht.

Auszeichnung

Anti-Racism Movement (ARM)

Documentation

armlebanon.org

Als Reaktion auf einen rassistischen Zwischenfall in Beirut schlossen sich junge FeministInnen mit lokalen AktivistInnen und ArbeitsmigrantInnen zu einer Graswurzel-Bewegung zusammen und initiierten 2010 das Anti-Racism Movement (ARM) im Libanon.

In Folge wurden mehrere Migrant Community Centers (MCCs) ins Leben gerufen, in denen gemeinsam mit ArbeitsmigrantInnen – insbesondere migrantischen Haushaltshilfen – Projekte und Kampagnen umgesetzt wurden. Die MCCs sind frei zugängliche und sichere Räume, in denen auf die Bedürfnisse der GastarbeiterInnen eingegangen wird. Im Sinne von Selbstermächtigung und Gemeinschaftsbildung bieten sie Platz für Austausch und gemeinsames Erlernen neuer Kompetenzen. Seit ihrer Eröffnung wurden in den MCCs kostenlose Sprach- und Computerkurse, Gesundheits- und Rechtsberatung, Feste, Projekte zum Kulturaustausch und Informationskampagnen über Arbeitsrecht durchgeführt.

Auszeichnung

g0v.tw

Documentation

g0v.tw

Aus Unzufriedenheit über die mangelnde Kommunikation der bürokratischen Regierung von Taiwan – einer jungen Demokratie, die nach jahrhundertelanger Kolonialherrschaft versucht, ihre eigene Identität zu finden – mit ihren BürgerInnen wurde 2012 g0v.tw ins Leben gerufen.

Die dezentralisierte Graswurzel-Bewegung will Technologie im Sinne des Gemeinwohls nutzen, um das Ungleichgewicht im Informationsfluss zu beseitigen, unabhängiges Denken zu fördern und – online wie offline – sicherere Orte für Experimente und Zusammenarbeit zu schaffen.

Ein Grundprinzip von g0v.tw ist das Vertrauen auf die Macht von „niemand“. „Frage nicht, warum niemand etwas tut – du bist niemand!“ lautet das Motto für die Open-Source-Projekte, die auf die Beine gestellt wurden. Projekte wie „Taiwan Environmental Dashboard“ machen auf die Luftqualität aufmerksam, „Amis Moe Dict“ kämpft für die Wiederbelebung einer der meist verbreiteten indigenen Sprachen Taiwans, „Open Political Contribution“ und „Voting Guide“ informieren die Menschen im Vorfeld von Wahlen.

Interactive Art +

Goldene Nica

BitSoil Popup Tax & Hack Campaign

LarbitsSisters / BE

Installation

bitsoil.tax/campaign

Zurzeit werden täglich über 2,5 Billionen Bytes an Daten erzeugt. Jeder Klick, jeder Tweet, jedes Posting generiert Daten, die verkauft werden. Wir tauschen unsere Daten gegen die „kostenlosen“ Services von Google, Apple, Amazon, Facebook und Co. Die Digital-Wirtschaft setzt damit Milliarden um, und die Gewinne landen bei einigen wenigen der großen Player.

Eine völlig unbefriedigende Situation, meinen die LarbitsSisters und initiierten die BitSoil Popup Tax & Hack Campaign. Mit der Hilfe von Bots werden Twitter- Accounts automatisiert nach den Schlagwörtern „Affluence“, „Apple“, „Assets“, „Benefit“, „Common“, „Data“, „Data-Economy“, „Cash“ und „Cost“ durchsucht. Werden sie fündig, kontaktieren sie den jeweiligen Twitter-User und laden ihn oder sie ein, sich der BitSoil Popup Tax & Hack Campaign anzuschließen. Es besteht auch die Möglichkeit, eigene Bots zu kreieren und loszuschicken oder eine digitale Postkarte aus der BitREBUPLIC an die CEOs der zehn größten Tech-Unternehmen und an Staatsoberhäupter zu schicken.

BitSoil Popup Tax & Hack Campaign will Internet-NutzerInnen dazu bewegen, sich zusammenzutun und gemeinsam neues „BitSoil“ zu schaffen, indem sie mit ihren Netz-Aktivitäten wiederum wertvolle Daten generieren. Der Gewinn daraus wird fair und transparent unter allen Mitwirkenden aufgeteilt. Mitverfolgt werden kann all dies auf Twitter oder vor Ort.

Auszeichnung

[help me know the truth]

Mary Flanagan / US

Installation

maryflanagan.com/work/help-me-know-the-truth

Basierend auf Erkenntnissen der kognitiven Neurowissenschaften und den Ergebnissen einer BesucherInnen-Beteiligung kreiert [help me know the truth] aus einem digitalen Selbstporträt den — im wahrsten Sinne des Wortes — perfekten Stereotypen.

Einfache Fragestellung fordern dazu auf, zwischen zwei leicht veränderten Porträts zu wählen. Die Kriterien, nach denen unterschieden wird, reichen von „Wählen Sie das Opfer“ bis zu „Geben Sie den Anführer an“. Die TeilnehmerInnen entscheiden unter anderem auch darüber, welches Gesicht etwa das engelhafteste, freundlichste oder kriminellste ist.

Mit dem softwaregesteuerten, partizipativen Kunstwerk stellt Mary Flanagan die Frage, inwiefern mit Hilfe von Computertechniken dargestellt werden kann, wie das Bewusstsein Zuordnungen und Urteile fällt. Darüber hinaus setzt sich die Künstlerin damit auseinander, inwiefern auch Software selbst Einfluss auf gesellschaftlich konstruierte Ängste und Werte hat.

Anerkennung

POPPY Interactive – War and Organized Crime Gone Global

Submarine Channel / Antoinette de Jong / NL / Robert Knoth / NL

Documentation

poppy.submarinechannel.com

Die interaktive Dokumentation ist das Ergebnis einer intensiven Untersuchung der globalen Zusammenhänge zwischen Drogen, Krieg und organisierter Kriminalität, die sich auf Foto-, Video-, Radio-Reportagen und Found Footage (gefundenes Material) stützt.

POPPY Interactive kombiniert Analysen und auf Fakten gestützte Erkenntnisse mit intimen persönlichen Geschichten und lädt dazu ein, selbst Reisende/r zu werden und so zu erfahren, wie Drogengeld ganze Länder destabilisiert, Konflikte anheizt und weltweit den illegalen Handel befördert.

Wir sehen Familien, die Mohn anbauen, Heroinsüchtige im Gefängnis in Kirgisistan, ein abgestürztes Flugzeug voller Kokain in Mali, Luxusvillen in Dubai und vieles mehr – und alles steht in Verbindung miteinander.

Anerkennung

ECHO

Georgie Pinn (Electric Puppet) / UK / AU

Creative producer: Kendyl Rossi / CA / AU

Software developer: Jeremy Boulton / AU

Installation

electric-puppet.com.au/current-work

Das Projekt ECHO verfolgt die Absicht, die Grenzen zwischen dem Ich und dem Anderen verschwimmen zu lassen und Empathie füreinander zu entwickeln. In unserer immer komplexeren und digital vernetzten Welt wird die Rolle von Empathie als Mittel gegen die persönliche Vereinsamung und weltanschauliche Isolation immer wichtiger.

ECHO untersucht die Verbindung, die durch den Austausch persönlicher Erzählungen und der äußeren Erscheinung hergestellt wird. Touch-Screen und Echtzeit-Gesichtserkennungstechnologie werden mit Animation, Storytelling und Porträtaufnahmen kombiniert, um die Gemeinsamkeiten zwischen einander Fremden hervorzuheben.

Die Arbeit baut sich schrittweise auf und lädt die BesucherInnen ein, ihre eigene Geschichte zu hinterlassen und Teil dieses Archivs interkultureller Erfahrungen zu werden. Für die Präsentation in Linz wurden lokale Graffiti-KünstlerInnen eingeladen, die Außenwände des an eine Fotoautomaten erinnernden Raums zu gestalten.

Anerkennung

ELECTRONICOS FANTASTICOS!

Ei Wada / JP, Nicos Orchest-Lab / JP

Installation

eiwada.com

electronicosfantasticos.com

Mit Hilfe der BesucherInnen erweckt Ei Wada die Geister alter Elektronikgeräte zum Leben. In Workshops wird mitgebrachter Elektroschrott zu „fantastischen“ Musikinstrumenten umfunktioniert, welche während dem Festival bei Konzerten im Ursulinensaal zum Einsatz kommen.

Vor allem in Japan ist Ei Wadas Community-Projekt sehr beliebt: Während die einen froh sind, ihre ausgemusterten Geräte loszuwerden, freuen sich die anderen darüber, mit diesen ungewöhnlichen Instrumenten musizieren zu können. Unterstützt wird der Künstler von IngenieurInnen und DesignerInnen, die die alten Geräte zu neuen Instrumenten umbauen.

Ausgangspunkt für die „fantastische Elektronik“ sind übernatürliche Wesen aus dem japanischen Volksglauben: Diese „Yokai“ erscheinen manchmal auch als Geister nicht mehr gebrauchter Alltagsgegenstände. Beim gemeinsamen Musizieren mit den ELECTRONICOS FANTASTICOS! nähert man sich spielerisch dem an, was die Zukunft japanischer Folklore sein könnte.

Anerkennung

Mother of Machine

Sarah Petkus / US

Installation

noodlefeet.zoness.com

Der Roboter „NoodleFeet“ ist die physische Manifestation der gleichnamigen Comic-Figur, gebaut und „großgezogen“ von der Kinetik- und Robotik-Künstlerin Sarah Petkus – der „Mutter der Maschine“.

Seit 2015 entwickelt sie ihren „Sprössling“ ständig weiter, sodass er immer neue Fähigkeiten erlernt: Bilderkennung hilft ihm, sein Umfeld wahrzunehmen und zu verstehen. Auf Basis von Machine Learning lernt er Entscheidungen zu treffen. Sein Markenzeichen sind seine vier in Schwimmmudeln verpackten Beine, die auch als Schmeck-, Greif- und Tastmodule dienen und „NoodleFeet“ seinen Namen verleihen.

Sarah Petkus sieht sich selbst als seine Mutter: Sie hilft ihm und entwickelt ihn weiter, bis er fähig ist, „eigene Wege zu gehen“. Mit dem Projekt Mother of Machine möchte die Künstlerin andere ErfinderInnen dazu anregen, ihre Ideen als ihre „Kinder“ zu betrachten und ihnen zu helfen, auf „eigenen Beinen zu stehen“.

Anerkennung

Positions of the Unknown

Quadrature / DE

Installation

quadrature.co/work/unknown

Zweiundfünfzig mechanische Zeiger verfolgen in Echtzeit die Position und Bewegung rätselhafter menschengemachter Objekte im Weltall. Man weiß von ihnen nur, dass es sie gibt, jedoch nicht, in wessen Auftrag und welcher Funktion sie unterwegs sind.

Es handelt sich um Satelliten oder deren Überreste, die sich in der Erdumlaufbahn befinden, offiziell jedoch unbekannt sind. Kein Staat erhebt Anspruch auf sie, ihr Zweck ist unklar. Es gibt jedoch einige ambitionierte Amateur-AstronomInnen, die derartige Objekte aufspüren und ihre Existenz öffentlich bekannt machen.

Die Installation Positions of the Unknown lokalisiert diese mysteriösen Objekte. Jeder Zeiger verfolgt die Bewegungen eines dieser Artefakte im Orbit. Offiziell geleugnet und doch faktisch präsent, befinden sie sich in einem Stadium zwischen Existenz und Nichtexistenz.

Anerkennung

AI DJ Project — A dialog between human and AI through music

Nao Tokui / JP, Shoya Dozono / JP

Documentation

aidj.qosmo.jp

Zwei DJs legen im Dialog miteinander Platten auf – der eine ein Mensch, der andere ein komplexes AI*-System. Abwechselnd wählen sie Musikstücke aus, bemühen sich, dabei gute Übergänge zu finden und das Publikum optimal zu unterhalten.

Das AI-DJ-System agiert über einen automatisierten Plattenspieler und einen robotischen Finger. Der künstliche DJ-Partner „versteht“ seine Aufgabe und sein Umfeld mit Hilfe verschiedener AI-Technologien: Er kann zum Beispiel ein „passendes“ Stück aus seiner Datenbank auswählen und das Tempo je nach Beat anpassen. Zudem kann der künstliche Gegenspieler sein Publikum analysieren: So fließt die Stimmung und die Anzahl der tanzenden Menschen in die Wahl des nächsten Stücks mit ein.

Bei Auftritten des AI DJ Project-Duos liegt stets Spannung in der Luft: Welche ungeahnten Wendungen wird das Set nehmen? Können sich die beiden aufeinander einstellen und gelingt es ihnen, über die Musik und das Publikum miteinander zu kommunizieren? Und erfüllt der AI-DJ die Anforderungen, die man an einen guten DJ stellt?

*Artificial Intelligence (AI): Künstliche Intelligenz

Anerkennung

Conspiracy: Conjoining the Virtual

Kristin McWharter / US

VR Installation

kristinmcwharter.com

Bei diesem partizipativen Kunstwerk können fünf Personen gleichzeitig über ein skulpturales Objekt miteinander interagieren – angeleitet werden sie dabei von ihrer jeweiligen Virtual-Reality-Erfahrung*.

Es handelt sich um ein einfaches Spiel, bei dem die TeilnehmerInnen im virtuellen Raum eine Flagge fangen müssen. Da ihre Bewegungen im physischen Raum stark eingeschränkt sind, müssen sie sich dabei aufeinander abstimmen. Dieses Verhalten wiederum aktiviert das physische Objekt.

Conspiracy: Conjoining the Virtual beschäftigt sich mit den isolierenden Aspekten von Virtual Reality in Verbindung mit sozialer, haptischer Rückkopplung und fragt nach individueller Subjektivität innerhalb einer kollektiven Entscheidungsfindung.

* Virtual Reality bezeichnet eine computerunterstützte, virtuelle Darstellung der Realität.

Anerkennung

Digital Shaman Project

Etsuko Ichihara / JP

Installation

etsuko-ichihara.com/2017/04/04/

[digital_shaman_project](#)

Das Digital Shaman Project ist ein Vorschlag, wie sich technischer Fortschritt auch im Bereich der Trauerarbeit einsetzen lassen könnte.

Dazu wird die 3D-gedruckte Totenmaske einer/eines Verstorbenen angefertigt und auf einen Roboter gelegt. Dieser ist mit einem Bewegungsprogramm ausgestattet, das die physischen Eigenschaften – Persönlichkeit, Sprache, Gesten – des verstorbenen Individuums imitiert, als ob er „von dessen Geist besessen wäre“. Nach 49 Tagen – so lange dauert es nach buddhistischer Überzeugung, bis Verstorbene ins nächste Leben eintreten – verabschiedet sich der Roboter von den Hinterbliebenen und schaltet sich selbst ab.

Die Künstlerin möchte mit ihrem Projekt eine emotionale Beziehung zwischen Mensch und Maschine herstellen. Sie plädiert für neue Technologien auf dem Markt, die auch menschliche Wünsche, Emotionen und Empfindungen berücksichtigen.

Anerkennung

Monitor Man

Yassine Khaled / MA / FI

Documentation

yassinekhaled9.wixsite.com/yassine

Während dem Ars Electronica Festival wird *Monitor Man* als Fremdenführer in Linz unterwegs sein! Genauer gesagt fungiert Yassine Khaled als physischer Stellvertreter für jene, die nur virtuell TouristInnen sein können, und führt sie durch sie Stadt.

Mittels Live-Schaltung, die auf einen Bildschirm übertragen wird, den der Künstler wie ein Helmvisier trägt, können die „Reisenden“ die Stadt erkunden und mit PassantInnen ins Gespräch kommen. Im Gegenzug dazu erfahren diese etwas über die Kultur der TouristInnen.

Mit seinen außergewöhnlichen Führungen, die er in Städten der westlichen Welt abhält, lässt uns der *Monitor Man* auf Lebensrealitäten treffen, die fern von unseren sind. Durch die Telepräsenz wird eine künstliche Nähe zwischen weit entfernten Orten – und Menschen – hergestellt.

Computer Animation

Goldene Nica

TROPICS

Mathilde Lavenne / FR

Video Installation, 13'40"

mathildelavenne.com

Mit ihrem Animationsfilm begibt sich die französische Künstlerin Mathilde Lavenne auf eine visuell eindrucksvolle Spurensuche nach einer längst untergegangenen Zivilisation. Schauplatz ist die mexikanische Provinz Veracruz, genauer Jicaltepec am Rio Filobobos, wo sich im 19. Jahrhundert französische Bauern mit ihren Familien ansiedelten und begannen, das Land nach europäischem Vorbild zu bebauen.

TROPICS erzählt aber auch von den letzten Spuren einer präkolumbianischen Vergangenheit, und zeigt uns eine wenig bekannte Seite des heutigen Jicaltepec. Die Künstlerin nutzt dafür einen FARO-Scanner – eine Technologie, wie sie ArchitektInnen für dreidimensionale Darstellungen von Gebäuden benutzen. Aus den Punktwolken des Scanners schafft sie ein dreidimensionales Bild der Landschaft, in dem sich die vielen Schichten ständig gegenseitig überlagern.

Die spezielle Ästhetik von TROPICS lässt den Eindruck entstehen, dass hier Strukturen sichtbar werden, die für gewöhnlich verborgen bleiben. Der Film lädt nicht nur dazu ein, eine unbekannte Landschaft zu entdecken, sondern die Fremdheit der Welt zu erfahren – sei es nun die, in der wir heute leben, oder jene, die lange vor uns war.

Auszeichnung

489 Years

Hayoun Kwon / KR

Video Installation, 11'18"

hayounkwon.com

Die Computeranimation 489 Years gibt Einblick in die entmilitarisierte Zone zwischen Nord- und Südkorea. Sie orientiert sich dabei an den Aussagen und Erinnerungen eines ehemaligen südkoreanischen Soldaten.

Da nur autorisierte Personen diese Zone betreten dürfen, nutzt Hayoun Kwon Animationen, um diesen speziellen Ort zu rekonstruieren. Der Ex-Soldat erzählt von seinen Erlebnissen während einer Aufklärungsmission, als er dieses Gebiet betrat, das von der Natur bereits gänzlich rückerobert wurde – ein paradoxer Ort, an dem er sowohl Angst ob der politisch-militärischen Bedeutung der Zone als auch Ergriffenheit ob der Schönheit der Natur verspürte.

Die imaginierte Landschaft in diesem Animationsfilm erzählt von der geopolitischen Realität der geteilten Halbinsel und der ständig präsenten Kriegsgefahr vor Ort.

Auszeichnung

La Chute

Boris Labbé / FR

Video Installation, 14'22"

youtube.com/watch?v=byfsw8QTgsg

Die Inspiration für seinen Animationsfilm fand Boris Labbé beim Lesen von Dantes *Die Göttliche Komödie* aus dem frühen 14. Jahrhundert, in der eine Reise durch verschiedene Jenseitsreiche beschrieben wird, aber auch bei Pieter Bruegel dem Älteren und seinem Gemälde *Der Sturz der gefallenen Engel* (1562).

Für seinen Film kombiniert der Künstler traditionelle Zeichentechniken mit computergestützten Bearbeitungsmethoden. Die animierten Sequenzen bestehen aus einzelnen Tusche- und Wasserfarbenzeichnungen sowie Aquarellen auf Papier.

Basierend auf rund 4.000 Originalzeichnungen, vermittelt *La Chute* (Der Fall) das Gefühl, die Welt sei eine imaginäre Schöpfung, eine Kreation aus Kunst, Mythen und der Geschichte der Menschheit.

Anerkennung

Descent

Peter Burr / US, **Mark Fingerhut** / US, **Forma** / US

Installation

vimeo.com/195036249

Das digitale Kunstwerk *Descent* wurde von *Der Triumph des Todes* inspiriert, einem Gemälde des flämischen Künstlers Pieter Bruegel dem Älteren aus dem Jahr 1562 und verweist auf den durch Ratten übertragenen Schwarzen Tot, die Pest.

Als Desktop-Anwendung gibt *descent.exe* der/dem BenutzerIn einen kurzen Einblick in eine Welt, die in Dunkelheit versinkt, da eine Rattenplage, die den Desktop befallen hat, alles zerstört. Spielerisch wird so an eines der dunkelsten Kapitel der Menschheitsgeschichte erinnert.

Das digitale Kunstwerk wurde vom Künstler Peter Burr und dem Programmierer Mark Fingerhut mit Musik von Forma geschaffen. Das PC-Programm steht zum kostenlosen Download zur Verfügung, wobei es auch eine Video-Version gibt.

Anerkennung

Rediscovery of anima

Akinori Goto / JP

Installation

vimeo.com/272616026

Akinori Goto versucht in seinem Projekt, sowohl anima (Latein: Leben, Seele) als auch das (vom Wort abgeleitete) Genre der Animation mittels primitiver Methoden und unter der Verwendung von Sonnenlicht neu- bzw. wiederzuentdecken.

Der Künstler verwendet dazu Techniken, die bereits weit vor dem 19. Jahrhundert (als das Kino entstand) angewandt wurden. Mit Hilfe von Steinen, Ästen und Hanf stellt er Animationen her, die auch in prähistorischen Zeiten möglich gewesen wären. Werden seine in Handarbeit gefertigten Objekte manuell im Lichtstrahl bewegt, entsteht unmittelbar die Illusion einer Bewegung.

Mit seinem Projekt möchte uns Akinori Goto die Freude an der und Bewunderung für die Bewegungsillusion (wieder-)entdecken lassen – in einer Zeit, in der es dank technischem Fortschritt möglich ist, ständig und überall visuelle Medien zu konsumieren.

Visionary Pioneer of Media Art

Goldene Nica

Leonardo/ISAST

Documentation

leonardo.info

Die Zeitschrift *Leonardo* wird 1968 von dem kinetischen Künstler und Raumfahrt- Pionier Frank Malina in Paris gegründet und von Pergamon Press herausgegeben. Dem US-amerikanischen Forscher und Vordenker schwebt eine internationale Plattform für KünstlerInnen vor, deren Arbeit stark auf Wissenschaft und neue Technologien fokussiert.

Als Frank Malina 1981 stirbt, verfolgt sein Sohn Roger diese Vision weiter. Roger Malina ist Astronom an der University of California in Berkeley und initiiert 1982 gemeinsam mit den *Leonardo*-Gründungsmitgliedern Frank Oppenheimer und Robert Maxwell *Leonardo, the International Society for the Arts, Sciences and Technology* – kurz *Leonardo/ISAST*. Die Non-Profit-Organisation greift das steigende Bedürfnis in der Kunst-, Wissenschafts- und Technologie-Community auf, einander in Form von Konferenzen, Symposien, Festivals, Lecture-Programmen und Wettbewerben weiter zu vernetzen, zu inspirieren und neue Allianzen einzugehen. Während das *Leonardo*-Journal über diese Aktivitäten berichtet und stets aktuelle Experimente, Pilotprojekte und neue Kooperationen präsentiert. Es ist der Beginn des *Leonardo*-Netzwerks.

Bis heute befördert das *Leonardo*-Netzwerk Grenzen- und Disziplinen-übergreifende Kooperationsprojekte in den USA und darüber hinaus und verbreitet und dokumentiert die kreativsten und vielversprechendsten Ideen unserer Zeit.